

Вылков Р. И.

Онтологическая парадоксальность киберпространства.

За истекшее десятилетие персональный компьютер прочно вошёл в нашу жизнь в качестве средства потенциально безграничной реализации фантастически сложного внутреннего мира современного индивида. В этом смысле социально-философское значение различных компьютерных сетей, в том числе Internet, трудно переоценить. Однако версии онтологического описания указанных технологических артефактов постиндустриального общества нередко противоречат друг другу, что свидетельствует о недостаточной прояснённости некоторых важных аспектов, связанных с проблематикой киберпространства.

Как известно, в своё время известный философ и методолог науки Карл Поппер предложил для объяснения феноменов познания идею трёх миров¹. Мир 1 — мир физических вещей, мир 2 является совокупностью наших осознанных переживаний, мир 3 — мир логических содержаний, представленный в виде информационных баз, книг и библиотек. С появлением работ Маршала Маклюэна, Кевина Кели, Тимоти Лири и других стало возможным говорить о специфике мира персонального компьютера, Internet и т. д. — своеобразного мира 4. «Компьютер не только помогает нам организовать или синтезировать «крупницы информации» в когерентные модели реальности, но также далеко раздвигает границы возможного. Ни библиотека, ни каталог не могли бы мыслить, не говоря уж о том, чтобы мыслить необычно и оригинально. В противоположность этому компьютер можно попросить «помыслить немислимое», о чем прежде и не думали. Он сделает возможным поток новых теорий, идей, идеологий, художественных озарений, технических прорывов, экономических и политических инноваций, которые до сих пор были в самом прямом смысле немислимыми и невообразимыми»². В этом мире все феномены существуют в рамках киберпространства, то есть универсальной биоэлектронной среды, где в различных базах данных имеется в цифровой форме информация, которая в своей физической форме доступна только при наличии соответствующего программного обеспечения.

Термин «киберпространство» как «место вне пространства, где слова, человеческие отношения, данные, богатство, положение в обществе и власть осуществляются людьми посредством связанных с компьютерами технологиями коммуникации»³ сейчас широко известен. Он является одним из ключевых терминов, употребляемых учёными, художниками и другими людьми, описывающими последствия применения компьютерных сетей для личной и общественной жизни. Это понятие ввёл писатель-фантаст Уильям Гибсон: «Киберпространство. Общая галлюцинация, которую каждый день ощущают на себе миллионы операторов во всех государствах, дети, овладевающие

¹ См.: Тарасенко В. Человек кликающий: фрактальные нарративы// Проблемы общения в пространстве тотальной коммуникации, СПб., 1998, с. 151.

² Тоффлер А. Третья волна. М., 1999, с. 297.

³ Ogden, Michael R. Politics in a Parallel Universe. Is there a future for Cyberdemocracy? // Futures, 26 (7), 1994, p.715.

математическими понятиями... Графическое представление данных, отвлечённое от результатов действия всех компьютеров в системе человеческих отношений. Неподвластная разуму комплексность. Лучи света, выстраивающиеся в ряд внутри внепространственной сферы сознания, скопления и плеяды данных. Подобно городским огням, они удаляются...»⁴ Не вызывает сомнения тот факт, что именно массовая культура дает наиболее распространенное представление о киберпространстве как о богоподобной Системе Коммуникаций, осуществляющей тотальный контроль над сознанием людей (классический пример — фильм «Терминатор»). Этот сюжет тривиален, но его идеологические основания заслуживают более пристального внимания.

С одной стороны, основная интенция фильма «Терминатор» как порождения фантастики исходит из страстного желания носителя массовой культуры вырваться за рамки человекоподобного мира и посмотреть на себя чужими глазами. В этом смысле единственный фундаментальный вопрос фантастики (почему?) заимствован из религии и запрещен наукой. С другой стороны, этот фильм является очередным продуктом мифотворчества Голливуда, который посредством ритуализации повседневности «смягчает» безразличность мира к индивиду и ведет к отказу последнего от нравственного выбора и связанной с ним ответственности: «Призрак гибели мира — последнее убежище личности, утратившей мечту о коллективном спасении. Всё это — муки квазирелигиозного сознания, рсшившего приблизить Страшный суд своими силами. Не худший вариант: растворить свои грехи в общих, придать смысл и завершенность мирозданию, пусть и за счёт его ликвидации»⁵.

Индустрия массовой культуры придает миру смысл посредством постоянного бомбардирования индивидов требованиями сделать свой выбор. Однако на более глубинном уровне новые средства массовой информации радикально лишают субъекта знания того, чего он на самом деле хочет. С ним обращаются как с недееспособным, которому следует без конца подсказывать, чего он сам желает, в чем нуждается, подталкивать к выбору. Надо иметь в виду, что главная функция массовой культуры как господина — говорить подчиненному, чего тот хочет; потребность в господине возникает потому, что индивид пребывает в растерянности относительно своих желаний. В конечном счете, подобное представление о киберпространстве оказывается частью метафизики массовой культуры, то есть своеобразной сакрализацией коллективного бессознательного.

Таким образом, в рамках массовой культуры рассматриваемый выше феномен предстает как синкретичное целое. В противовес подобной позиции С. Жижек выделяет два основных подхода к описанию онтологии киберпространства: деконструкционистский (посткартезианский) — возможность любого пользователя сети Internet создавать себе различные типы идентичностей и технократический (нсоюнигианский) — механистический (цифровой) индивидуализм подготавливает почву для появления принципиально новой организации общества — ноосферы⁶. Мы принимаем указанную типологию, но считаем необходимым описать оба подхода более детально.

⁴ Цит. по: Hagen M. A Typology of Electronic Democracy [Electronic resource]/ University of Giessen, Germany. — http://www.uni-giessen.de/fb03/vinci/labore/netz/hag_en.htm — 12.10.2000

⁵ Генис А. Вавилонская башня. М., 1997, с. 29.

⁶ См.: Zizek S. Hysteria and Cyberspace [Electronic resource]/ <http://www.heise.de/tp/english/inhalt/co/2597/1.html> — 27.10.2000

Для технократов киберпространство «представляет собой среду неограниченного, децентрализованно распределяемого и индивидуализированного знания, которым владеют множество пользователей, стремящихся освободиться от влияния индустриализма на их деятельность»⁷. Социально-философской основой этого подхода является концепция перехода от индустриального к информационному обществу, которую авторы технократического манифеста конкретизируют посредством следующих оппозиций: информационная магистраль/ киберпространство, ограниченная материя/ неограниченное знание, централизация потоков данных/ децентрализация таковых, бюрократия/ наделение властью, государственная собственность/ многообразие видов собственности, объединения подрядчиков/ ассоциации волонтеров⁸. Взрывообразный рост знаний в киберпространстве является следствием эмерджентного эффекта, результирующего слияние новейших ЭВМ, их программного обеспечения и всё более совершенных каналов передачи данных.

Персональный компьютер является ключом к этим процессам, то есть он стал главным организатором и основным средством продвижения в этом направлении к меньшим по размерам предприятиям более децентрализованного и личностно ориентированного типа. Он с одной стороны подтолкнул, а с другой стороны, облегчил начало отхода от централизма и от безоговорочного доверия крупномасштабным централизованным институтам общества. «Обладая возможностью запоминать и взаимосвязывать огромное число каузальных сил, компьютер может нам помочь справиться с такими проблемами на гораздо более глубоком, чем обычно, уровне. Он может помочь просеивать громадные массивы данных, чтобы отыскать едва уловимые образцы, помочь собрать разрозненные «крупницы информации» в большее по объему и значению целое. Получив ряд предположений или какую-либо модель, компьютер может наметить последствия альтернативных решений и проделать это гораздо методичнее и полнее, чем практически способен сделать любой человек. Он даже может предложить мнимые решения определенных проблем, выявляя новые или до сих пор не замеченные взаимосвязи между людьми и ресурсами»⁹. Различные идеологии индустриализма оплакивают всё усиливающуюся дезинтеграцию массового общества и не видят в его растущей демассификации (в том числе порожденной сетью Internet) ничего, кроме фрагментированности человеческого бытия. Однако глобальные сети должны быть только платформами для объединения различных сообществ, виртуальные локализации которых должны остаться в их частной собственности.

На другом уровне культуры происходит тоже нечто весьма интересное: с одной стороны, наша культура старается отмежеваться от решений типа «либо/либо». Мы говорим о неадекватности подобного мышления, использующего предельные категории. Практически мы осуществляем процесс отмежевания от логики Аристотеля. Но, с другой стороны, мы всё оцифровываем, используя команды «включено/выключено». Итак, наша культура движется в одном направлении, а наши технологии – в другом. По мнению А. Тоффлера, существует более глубокое философское следствие этого противоречия: «Вопрос

⁷ Cyberspace and the American Dream: A Magna Carta for the Knowledge Age [Electronic resource]/ PFF. <http://www.pff.org/position.html> — 23.04.2001

⁸ Там же

⁹ Тоффлер А. Третья волна. М., 1999, с. 292.

эволюции человеческого рода, прорыв в области клонирования и взрывоопасное сочетание компьютерной и общей интеллектуальной технологии, созданной нами к сегодняшнему дню, с познаниями о структуре гена намного серьезнее, ибо он ведёт к проблеме определения сущности человека: Кто будет подходить под то определение, а что мы из него исключим? Это важно, так как сейчас мы находимся на грани между заигрыванием с будущим самой эволюции и пропастью»¹⁰.

На наш взгляд, радикальная постановка А. Тоффлером упомянутой выше проблемы возможна только на границе технократической и посткартезианской версий киберпространства. Для адекватного описания второй из них необходимо провести различие в рамках киберпространства между его онтологическим измерением и экзистенциальным, выраженным в виде виртуальной реальности. Последнюю можно определить в качестве цифровой (логической), безусловно точной копии мира, которая находится между индивидом и его возможным опытом взаимодействия с миром предметов.

По мнению представителя деконструктивизма Шерри Тёркл, беспокойство людей по поводу Internet является новым видом тревоги, связанной с влиянием технологий на экзистенцию индивида. ЭВМ является объектом, провоцирующим постановку новых вопросов о природе идентичности. Другими словами, компьютер есть маргинальный объект, существующий на границе сознание/материя, опосредованность текста/ непосредственность повседневности, коллективное/ индивидуальное. Следовательно, для понимания проблемы идентичности в рамках киберпространства деконструктивисты предлагают совместить психоанализ и информатику.

Ш. Тёркл считает, что функциональный взгляд на новую технологию всегда предшествует рассмотрению её субъективной стороны, которая как раз и раздвигает границы человеческой экзистенции. Компьютерные технологии сейчас находятся на промежуточной стадии между двумя указанными, поскольку люди только начинают открывать для себя возможности ЭВМ и киберпространства, связанные с различными аспектами самоактуализации человека¹¹. Например, участвуя в разговорном канале Internet (так называемом чарте), индивид стремится выразить различные аспекты своей самости (эго), каждый из которых присутствует в определенном окне Windows в виде набора соответствующих социальных ролей.

Однако, на наш взгляд, в отличие от общения лицом к лицу, где невербальное восприятие собеседника влияет на процесс воспроизводства повседневности индивида больше, чем вербальное, коммуникация в компьютерных сетях протекает только в вербальных рамках. Таким образом, в сети общаются не люди, а тексты. Следовательно, деконструкционистская метафора мышления, то есть циркуляция между различными окнами Windows, методологически неправомерна, поскольку она позволяет полностью отождествить субъекта текста и индивидуальное эго, существующее в сфере повседневности.

¹⁰Interview with A. Toffler[Electronic resource] /Ziff-Davis Company. http://www.zdnet.com/zdnet/thesite/0497w4/rview/rview534_042397.html — 29.01.2000

¹¹ Подробнее об этом см. Turkle S. What Are We Thinking About When We Are Thinking About Computers? [Electronic resource]/ MIT. http://web.mit.edu/sturkle/www/routledge_reader.htm — 29.01.2002

Деконструкционисты, как правило, единодушны в том, что киберпространство децентрирует субъект: в одном теле существует несколько персон, объективированных на дисплее. Отношения между персонами исчерпываются гипертекстовой дискурсивной практикой, которая задается в рамках виртуальной реальности: любой объект существует в киберпространстве не непосредственно, а опосредованно — в виде следа. Последний не есть знак, отсылающий к какой-либо предшествующей «сущности» — в этом смысле след немотивирован, то есть не определен ничем внешним по отношению к нему, но определен лишь своим собственным становлением. Следовательно, след является референтом самого себя, что в итоге позволяет деконструкционистам заключить о возможности людей в будущем полностью освободиться от своих тел в виртуальной реальности и превратиться в духов.

По мнению С. Жижека, приверженцы данной позиции не учитывают, что децентрация указывает на тот факт, что само соскальзывание с одной идентификации на другую или скольжение между «множественными «я» предполагает разрыв между идентификацией как таковой и пустотой, служащей пустым медиумом идентификации. Следовательно, фантазия об исчезновении тела в виртуальности является стратегией отрицания разрыва между «реальностью» и пустотой лакановского Реального, наполненного фантазмическим содержанием (то есть желание фаллоса как пустого первоначального является травматическим ядром, не поддающимся никакой символизации). «Таким образом, мы приходим к экстремальной двойственности: да, существует «неделимый остаток», невозможно разорвать нити, связывающие нас с нашим телом, и свободно парить в киберпространстве; однако поскольку наше телесное самоощущение всегда, изначально «виртуально», символически опосредованно, тело, к которому мы принуждены возвращаться, — вовсе не цельнооформленное тело полного самоощущения, не тело «подлинной реальности», а всего лишь бесформенные останки, ужас Реального»¹². Другими словами, процесс пребывания в виртуальной реальности позволил нам ретроспективно осознать то, что в чистом виде «вещной» реальности никогда не было, поскольку последняя всегда зависела от символического порядка языка.

Однако необходимо отметить, что ни одно из трёх приведенных выше кратких описаний онтологического измерения киберпространства не распространяется на его технологические артефакты (ЭВМ). Дисплей персонального компьютера по отношению к программному обеспечению является рамкой его восприятия, которая генерирует бесконечно ускользающую иллюзию смысла виртуальной реальности. Другими словами, если модернистский универсум есть совокупность проводов и микросхем, то постмодернистский универсум является наивной феноменологической верой в экран, обесмысливающей сам вопрос о том, что находится за экраном. Пользователь ЭВМ смиряется с тем фактом, что киберпространство представлено ему в виде непроницаемой для рефлексии упорядоченности, которую он воспринимает по аналогии с нетематизированными структурами жизненного мира.

Более того, весьма распространено отношение к персональному компьютеру как к живому и думающему партнёру, обладающему интеллектом, соизмеримым с человеческим. Однако в онтологическом плане подобное

¹² Жижек С. Киберпространство или невыносимая замкнутость бытия// Искусство и кино, 1998, № 2, с. 122.

предположение ни на чём не основано. В самом деле, для того, чтобы постулировать наличие у ЭВМ интеллекта, соизмеримого с человеческим, необходимо ввести критерий интеллектуальности. В качестве последнего мы принимаем следующее утверждение Дж. Серля: «Чтобы проверить некоторую теорию интеллекта, человеку достаточно спросить себя о том, что было бы, если бы его собственный интеллект работал в соответствии с теми принципами, которые, согласно проверяемой теории, являются общими для любого интеллекта»¹³.

Не отрицая несомненного повышения эффективности искусственного интеллекта, укажем на следующие факты: персональный компьютер будет наиболее эффективно перерабатывать информацию благодаря соответствующим программам. Однако до сих пор часть программного обеспечения работает по схеме «делай сейчас», то есть если имеется непосредственное указание на выполнение определенных действий. Большинство современного программного обеспечения функционирует по схеме «делай по необходимости», то есть оно применяет требуемое правило тогда, когда следует, причём создателям программного обеспечения уже не нужно предугадывать его реакцию конкретно на каждый из всех возможных случаев срабатывания алгоритма. Однако наиболее многообещающий подход (не реализованный до сих пор) — научить программы реагировать по аналогии, то есть анализировать собственные последовательности действий. Поскольку человек в состоянии эффективно рефлексировать по поводу результатов своей деятельности, то несоизмеримость современной стадии развития искусственного интеллекта с человеческим очевидна.

В более общем виде данную проблему можно сформулировать следующим образом: 1) Каковы теоретико-познавательные основания человеческого мышления? 2) Возможно ли на подобных предпосылках построить «теорию рефлексии» для искусственного интеллекта? Наиболее удачным современным ответом на первый вопрос могут быть либо концепция неопрагматиста Дж. Холдера¹⁴, либо социально-феноменологическая теория П. Бергера и Т. Лукмана. Далее мы представим краткий сравнительный анализ указанных позиций.

Дж. Холдер применяет модификацию теоретико-познавательного подхода Д. Дьюи для анализа взаимосвязей между различными слоями опыта. Основной характеристикой опыта по Дьюи является взаимодействие организма и его среды существования. Для человека социальная среда определяет всё многообразие видов опыта. В рамках опыта Дьюи различал тематизируемые (foreground) и нетематизируемые (background) слои. Некоторые части последних можно тематизировать, однако в полном объёме их невозможно подвергнуть рефлексии. Следовательно, материал мышления отчасти зависит от степени проблематичности структур нетематизируемых слоёв опыта, что требует анализа их составляющих, то есть эмоций, привычек и воображения.

Эмоции обычно рассматривают как несовместимые с процессом мышления, что неверно, так как они являются не только толчком для мышления (указание на отсутствие взаимодействия организма со средой), но и его направляющей силой (определение и оценка объектов). Привычки, будучи более структурированными,

¹³ Цит. по: Алексеева И. Ю. Человеческое знание и его компьютерный образ. М., 1993, с. 189.

¹⁴ Подробное изложение данной концепции см., например, в статье HOLDER J. J. An Epistemological Foundation for Thinking: A Deweyan Approach // Studies in Philosophy and Education, vol. 13, Nos. 3-4, 1994/1995, pp. 7-24.

предрасполагают к действиям благодаря влиянию на мышление нетематизируемой им системы значений. Возникновение когнитивных процессов непосредственно связано с воображением, которое формирует непрерывную связь эмоций и мышления. Воображение является набором образных схем (image schema — термин М. Джонсона), то есть динамических моделей перцептивного взаимодействия, структурирующих опыт. Образные схемы обладают внутренней взаимосвязью и являются организующими моделями, которые оформляются в виде актов мышления. В отличие от теоретико-познавательной концептуальной схемы образные схемы не являются фиксированными, но получают относительную стабильность в рамках дорефлексивного восприятия опытных данных. Следовательно, зависимость рациональных аспектов мышления от воображения демонстрирует невозможность объяснения процесса познания при помощи свободных от условий опыта принципов формальной логики.

Мышление является целесообразным унифицированным движением значений. Процесс аналогизирования требует постоянных изменений в схемах интерпретаций, в выборе приемлемого для каждого случая соотношения цели и средств и как таковой зависит от нетематизируемых структур воображения. Воображение является основой творческого мышления, поскольку оно предоставляет последнему набор возможных реакций на новую ситуацию, которые часто нарушают традиционное соотношение цели и средств. Необходимо отметить, что при отсутствии гибкости структур воображения концептуальная схема обречена на неадекватную ситуации реакцию.

Социально-феноменологическая концепция исходит из иных теоретико-познавательных оснований человеческого мышления. Основатель данной теории А. Шютц сопоставлял различные сферы человеческого опыта, однако при этом он приписывал одной из них (повседневности) большую онтологическую значимость. Все другие сферы (сон, игра, научное теоретизирование и т. д.) определялись им как конечные, потому что они замкнуты в себе и переход из одной области в другую не только невозможен, но и требует определенного усилия и предполагает своего рода смысловой скачок. Значения фактов, вещей и явлений в каждой из этих сфер опыта образуют целостную систему. Возникает вопрос: как можно сопоставить, например, игру и повседневность? Дело в том, что, рассуждая о конечных областях значений, мы не затрагиваем вопрос об объективном существовании фактов и явлений в данных областях. Во всех случаях человек имеет дело с опытом, но как неотъемлемая часть опыта повседневности выступает переживание объективного существования вещей и явлений, чего, как правило, нет в других сферах опыта.

Типы повседневных взаимодействий (типы ситуаций, личностей, мотиваций и т. д.) выражаются в категориях обыденного языка, воплощающих человеческий опыт предшествующих поколений. Поэтому человек рождается в этот мир как в мир типических определенностей и уже на ранних стадиях развития, усваивая язык, научается воспринимать явления, предметы и существа в мире как типы, а не как сочетания уникальных и неповторимых качеств. В процессе диалога определяется и переопределяется как сама ситуация взаимодействия, так и типологические характеристики личности ее участников. В свое время М. Бахтин показал, что в рамках повседневного общения всякое высказывание двухголосое, то есть всегда и необходимо характеризуется двойкой

направленностью: на предмет речи, как всякое обычное слово, и на другое слово, как чужую речь¹⁵.

В общем случае социальная феноменология постулирует факт взаимного приспособления партнеров при помощи «общего тезиса о взаимозаменяемости перспектив», который представляет собой средство типизации явлений и объектов, принадлежащих к общей для взаимодействующих индивидов среде. Постараемся сформулировать его кратко: в повседневной жизни мы ведем себя так, будто от перемены наших мест характеристики мира не изменятся. При этом мы отчетливо осознаем факт индивидуальных различий в восприятии мира, который является следствием уникальности биографического опыта, особенностей воспитания и образования, специфики социального статуса и других характеристик каждого из нас. Следовательно, мы автоматически, не рефлексируя, с самого начала приняли допущение, согласно которому эти различия не имеют значения для решения задач, стоящих перед нами в повседневном взаимодействии.

Таким образом, важность указанных выше типологических интерпретаций и переинтерпретаций нельзя недооценивать. Они представляют собой не просто эпифеноменальные субъективные «добавления» к жесткой, стабильной структуре взаимодействия, а переструктурирование последнего, поскольку указанные действия «...изменяют реальную среду деятельности членов общества. Подобные изменения трансформируют одну реальную совокупность воспринимаемых объектов в другую. Любая из возможных модификаций повседневных фоновых ожиданий открывает новые возможности для дальнейшей деятельности. Мы сталкиваемся с новой объективной структурой среды, порожденной этими изменениями»¹⁶.

Насколько представленные выше предпосылки пригодны для создания «теории рефлексии» искусственного интеллекта? На первый взгляд их никак нельзя использовать для реализации указанной задачи. В самом деле, невозможно говорить о каком-либо непосредственном взаимодействии ЭВМ или робота с окружающей их средой, вследствие чего само разделение на тематизируемые и нетематизируемые слои опыта (в терминах Д. Дьюи) бессмысленно. Более того, нельзя забывать о широко распространенной точке зрения, согласно которой у носителей искусственного интеллекта¹⁷ в принципе не может быть ни эмоций, ни привычек, ни воображения. По мнению Дж. Холдера, данной позиции наиболее последовательно придерживаются те представители когнитивизма, которые непосредственно занимаются исследованием проблем искусственного интеллекта. Для них мышление есть процесс манипуляции с ментальными представлениями, связанный прежде всего с логическими операциями установления истинности высказываний. Идеалом мышления являются объективные каноны формальной логики, противопоставляемые субъективным познавательным аспектам опыта. Нетрудно заметить, что онтологически когнитивизм исходит из строгого разделения между непрерывным процессом мышления, понимаемым как истинное бытие, и прерывным процессом творчества — неистинного бытия. Гносеологический аспект различения между первым и

¹⁵ Бахтин М. М. Эстетика словесного творчества. М., 1979, с. 315-316.

¹⁶ Цит. по: Ионин Л. Г. Социология культуры. М., 1998, с. 93.

¹⁷ В качестве таковых в этой статье рассматриваются только роботы и персональные компьютеры.

вторым реализуется в формальной логике благодаря онтологическому принципу, выраженному законом не противоречия¹⁸.

Все механизмы, существующие в современном мире, можно рассматривать в качестве примеров реализации вышеупомянутой дуальности формальной логики: имеет место строгое различие между «внутренней» цепью причинности и «внешним» миром, коммуникация в котором возможна только посредством ввода/вывода информации, представленной в дискретной форме. Таким образом, функционирование механизмов определяется причинно-следственной калькуляцией. Но логика не демонстрирует нам всю онтологическую структуру реальности как таковой. Мы знаем о мире только то, что мы описываем в нем, то есть выражаем с помощью конвенциональных схем. Не существует всеобъемлющего выражения реальности вне каких-либо сокращений, ибо в противном случае это была бы уже сама реальность. Одно из онтологических следствий данного положения дел должно отражаться на всех технологических артефактах: при отсутствии в реальности разделения на внутреннее и внешнее, причину и следствие неизбежно конструирование мира, в котором машины смогут коммуницировать между собой. Предсказуемость этого мира зависит только от внутренней организации этих механизмов. Итак, они отличаются от людей, действующих в рамках непосредственно данной реальности, что требует изобретения новой логики взаимодействия людей с машинами.

С другой стороны, часто предполагают, что отсутствие у робота здравого смысла и, следовательно, повседневности в виде константной реальности не позволяет ему научиться рефлексировать и адекватно реагировать на действия других субъектов, однако еще никому не удалось доказать, что наличие указанных предпосылок является необходимым и достаточным условием всякой рациональности. Кроме того, можно предположить, что для носителя искусственного интеллекта онтологически значимо только семантическое измерение реальности, представленное в виде определенной языковой игры. Мы не берем в расчет прагматику: она требует от робота несемантического представления о существовании других субъектов коммуникации, что невозможно, так как он не имеет выхода в непосредственную реальность (на этот факт мы указали выше). Также очевидно то, что «общий тезис о взаимозаменяемости перспектив» в процессе коммуникации носителей естественного и искусственного интеллекта нереализуем в полном объеме, но, по крайней мере, некоторые типизации (и, следовательно, соответствующие им социальные роли) можно однозначно задать посредством перечисления необходимых действий и вариантов стандартного реагирования на них. Однако девиантное поведение вписать в подобную схему значительно труднее (если вообще возможно).

Несомненно, что исследования искусственного интеллекта обогатят наше знание о человеческой рациональности. Однако когда мы теоретически решим все те проблемы, минимум которых позволит искусственному интеллекту функционировать на уровне, соизмеримом с естественным, то пожелаем ли мы создать на основе первого соответствующих носителей?

¹⁸ См. также: KARIN VERELST The Ontological Paradoxicality of Communication between Living Beings and Post-Modern Technological Society// Проблемы общения в пространстве тотальной коммуникации, СПб., 1998, с. 145.